

BAB III

METODE PENELITIAN

Untuk memecahkan suatu permasalahan pada penelitian, diperlukan adanya sebuah metode atau pendekatan untuk menghasilkan data-data yang dibutuhkan sehingga dapat menjadi solusi pemecahan masalah tersebut. “Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya” (Arikunto 1998, hlm. 11) (dalam Respati, 2011, hlm.54).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design based research (DBR)*. Metode *DBR* ini akan dipaparkan ke dalam enam bagian, dan terdiri dari beberapa komponen. Pertama memaparkan desain penelitian; kedua memaparkan partisipan dan tempat penelitian; ketiga memaparkan subjek penelitian; keempat memaparkan instrumen penelitian; kelima memaparkan metode dan prosedur penelitian; keenam memaparkan teknik pengumpulan dan analisis data.

Design based research pada bidang pendidikan merupakan serangkaian pendekatan dengan maksud menghasilkan teori-teori baru dan praktik yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada proses belajar mengajar secara natural. Penggunaan *design based research* ini menjanjikan bagi peningkatan kontribusi teoritis dan nilai publik dari penelitian teknologi pendidikan

Desain penelitian memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Setiap desain penelitian harus memiliki metode atau prosedur tertentu yang sesuai dengan jenis penelitian yang akan dilaksanakan. Metode tersebut berisi langkah-langkah yang akan menuntun dan membimbing peneliti dalam melakukan sebuah penelitian. Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya menguji serangkaian hipotesa dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design based reseach*.

Penelitian desain merupakan model penelitian yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Demikian juga, Cobb (1999), Bakker, (2004), menyebutkan istilah penelitian *design research* juga dimasukkan ke dalam penelitian pengembangan (*developmental research*), karena berkaitan dengan pengembangan materi dan bahan pembelajaran. *design research* sebagai suatu model penelitian yang dapat digunakan untuk bidang pendidikan. Model *design research* dapat digunakan untuk penelitian yang memiliki fungsi untuk merancang (*to design*) atau mengembangkan (*to develop*) suatu intervensi dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam bidang pendidikan serta untuk mengembangkan pengetahuan tentang karakteristik intervensi yang dilakukan dan proses perancangan atau pengembangan intervensi tersebut. *Design research* dapat diterapkan untuk penelitian pengembangan program pendidikan dan pelatihan, pengembangan kurikulum serta pengembangan model pembelajaran di kelas.

Ketika sebuah penelitian menempatkan proses desain sebagai bagian yang penting, maka penelitian tersebut dapat dikatakan sebagai *design research*. Menurut Cobb (1999, Bakker, 2004), istilah penelitian *design research* juga dimasukkan kedalam penelitian pengembangan (*developmental research*), karena berkaitan dengan pengembangan materi dan bahan pembelajaran. Istilah *design research* lebih dipilih untuk digunakan dibanding *developmental research* karena dapat mengabaikan kerancuan konotasi dengan istilah dalam psikologi perkembangan (*developmental psychology*) menurut Piaget atau dengan penelitian yang menjelaskan perkembangan konsep matematika (*development of mathematical concept*) pada siswa. Menurut Edelson (2002, Bakker, 2004), baik *design research*, *developmental research* maupun *design experiments* semuanya menempatkan proses perancangan (*design*) sebagai strategi untuk mengembangkan teori. Model-model penelitian ini banyak digunakan dalam berbagai penelitian di berbagai bidang sesuai dengan masalah penelitian yang diajukan. Istilah *design research* juga memiliki kaitan istilah atau karakteristik dengan model-model penelitian seperti *design study*, *development research*, *formatif research*, *formatif evaluation* dan *engineering research*.

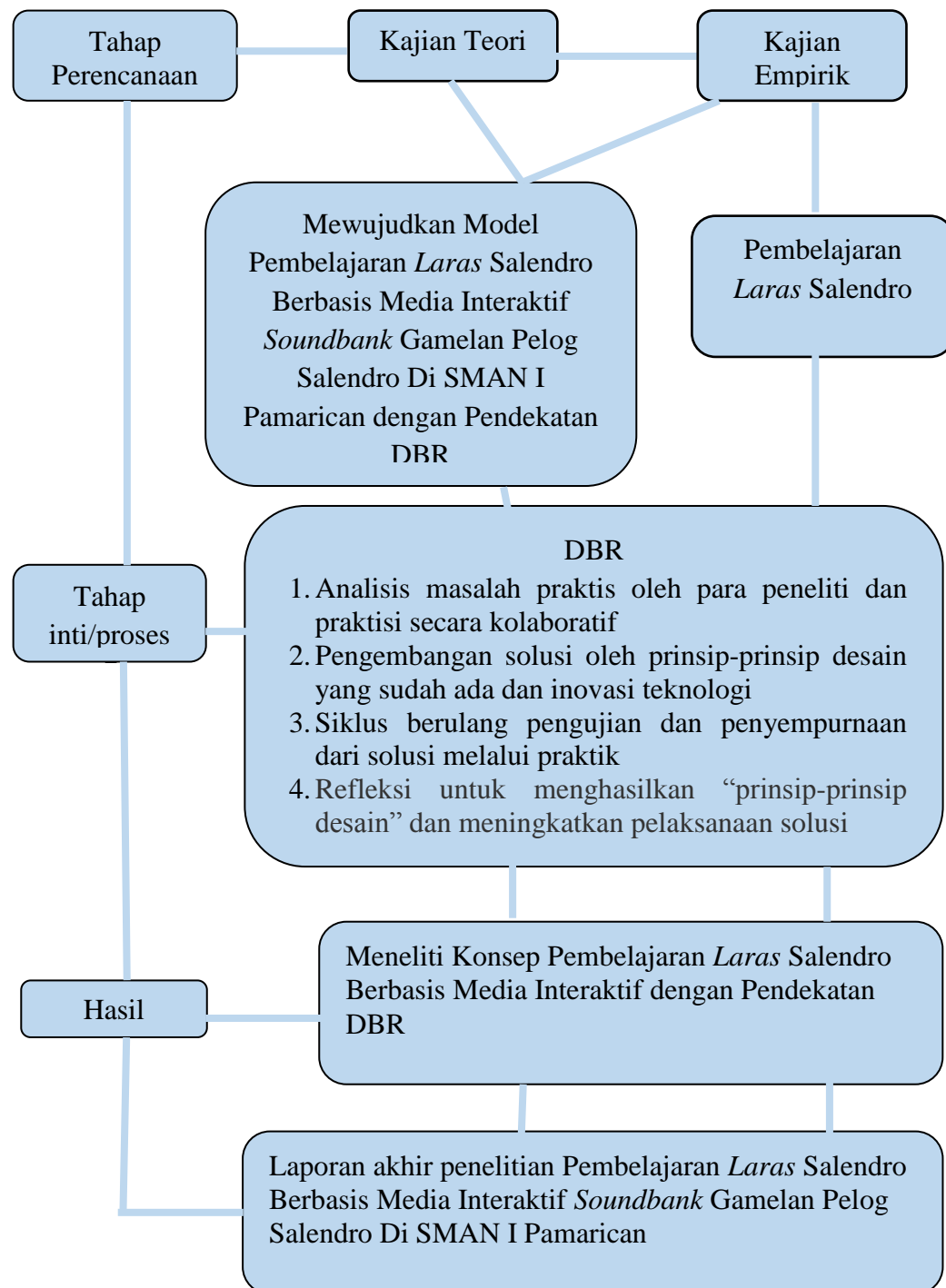
Setiap model penelitian memiliki karakteristik masing-masing, termasuk design research. Walaupun memiliki beberapa karakteristik yang sama dengan model penelitian lain, design research memiliki karakteristik sebagai berikut (Cobb et al. 2003; Kelly 2003; Design-Based Research Collective 2003; Reeves et al. 2005; van den Akker 1999, dalam van den Akker et al., 2006 : 5).

- a. Interventionist : penelitian bertujuan untuk merancang suatu intervensi dalam dunia nyata;
- b. Iterative : penelitian menggabungkan pendekatan siklikal (daur) yang meliputi perancangan, evaluasi dan revisi;
- c. Process oriented : model kotak hitam pada pengukuran input-output diabaikan, tetapi difokuskan pada pemahaman dan pengembangan model intervensi;
- d. Utility oriented : keunggulan dari rancangan diukur untuk bisa digunakan secara praktis oleh pengguna; serta
- e. Theory oriented : rancangan dibangun didasarkan pada preposisi teoritis kemudian dilakukan pengujian lapangan untuk memberikan kontribusi pada teori.

Berdasarkan karakteristik tersebut, berikut ini adalah salah satu definisi educational design research yang berikan oleh Barab dan Squire (2004, van den Akker et al., 2006 : 5), yaitu : ‘serangkaian pendekatan, dengan maksud untuk 4 menghasilkan teori-teori baru, artefak, dan model praktis yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada pembelajaran dengan pengaturan yang alami (naturalistic)’. Sementara menurut Plomp (2007 : 13), design research adalah :

‘suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, prosuk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.’

3.1 Desain Penelitian



Gambar no 3.1
Desain penelitian

3.1.1 Tahap perencanaan

Peneliti meminta izin kepada Kepala Sekolah untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Pamarican, selanjutnya peneliti berencana melakukan observasi dengan mengikuti proses pembelajaran di kelas yang akan direncanakan pada bulan April 2018 di SMAN 1 Pamarican Kabupaten Ciamis. Lalu peneliti mulai menyusun rumusan masalah yang berkaitan dengan masalah penelitian yang akan diteliti, yaitu perencanaan, proses penyelenggaraan dan evaluasi menggunakan lembar tes. Setelah merumuskan masalah, lalu memilih metode penelitian. Setelah itu melakukan kajian teori tentang manajemen, pembelajaran multimedia interaktif. Setelah itu menyusun instrumen penelitian. Hal ini dilakukan agar peneliti memiliki tahapan penelitian yang terstruktur.

3.1.2 Tahap inti/proses

Setelah menyusun instrumen penelitian, peneliti melanjutkan penelitian dengan menerapkan instrumen penelitian yang sudah disusun tersebut. Kemudian peneliti melaksanakan pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikaji tentang teori manajemennya di tahap pertama, dengan melakukan Pembelajaran Gamelan Pelog Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Soundbank Gamelan Pelog Salendro di SMAN 1 Pamarican dengan cara empat kali pertemuan, atau empat kali tatap muka peneliti dengan siswa di kelas.

3.1.3 Tahap hasil

Dalam tahap ini peneliti melakukan tes tulis dan juga tes praktek bagaimana Efektivitas Pembelajaran *Laras* Salendro Berbasis Multimedia Interaktif *Soundbank* di SMAN 1 Pamarican disesuaikan dengan kurikulum 2013.

Berikut ini adalah 4 tahapan DBR pada penelitian ini

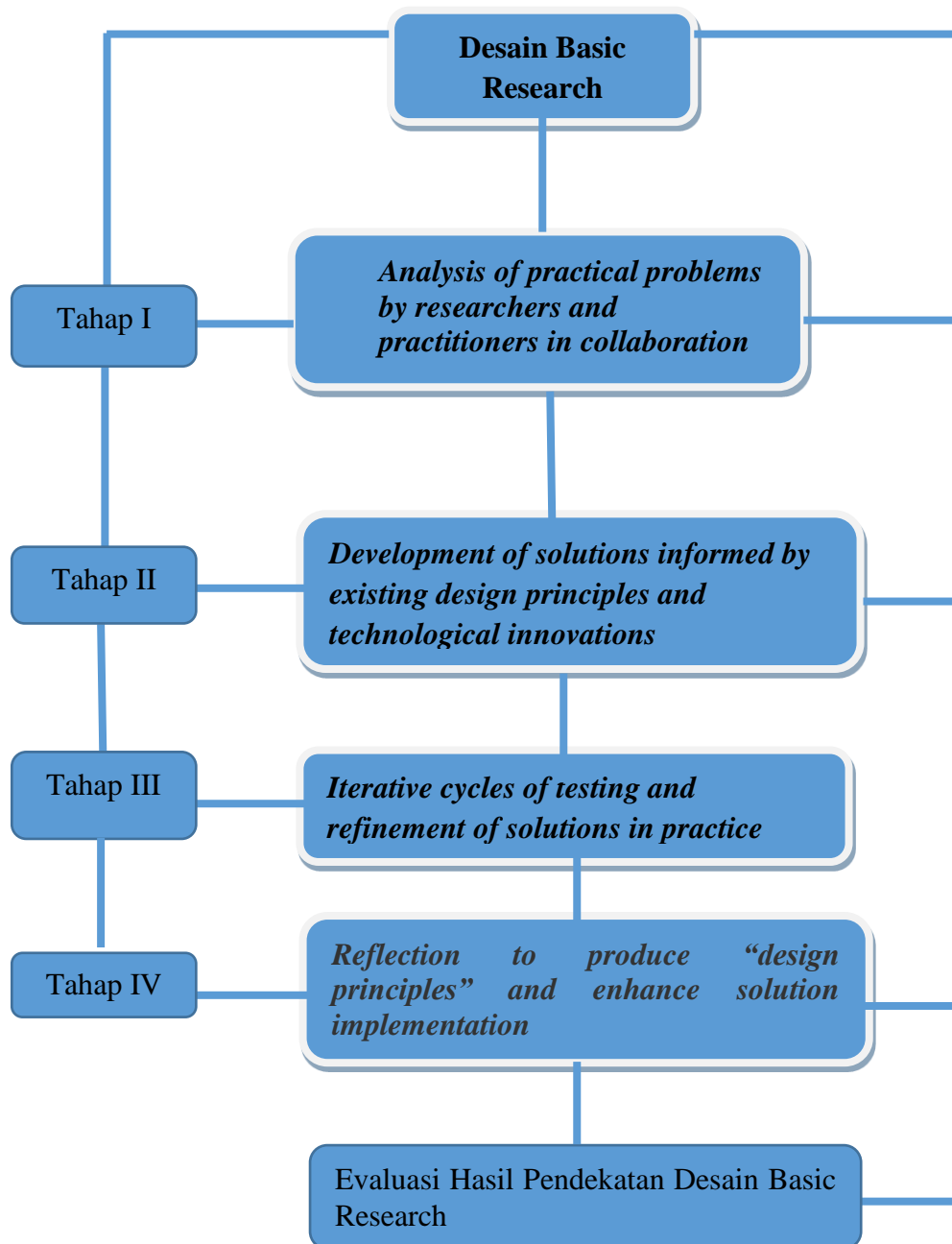


Diagram 3.1
Tahapan *Design Basic Research* pada pembelajaran laras salendro

Design based research pada bidang pendidikan merupakan serangkaian pendekatan dengan maksud menghasilkan teori-teori baru dan praktik yang menjelaskan dan berpotensi berdampak pada proses belajar mengajar secara

natural. Penggunaan *design based research* ini menjanjikan bagi peningkatan kontribusi teoritis dan nilai publik dari penelitian teknologi pendidikan.

Dampak dari penelitian teknologi pendidikan berkaitan dengan kontribusi untuk pemahaman teoritis dan praktik pengajaran telah lama dipertanyakan. Umumnya penelitian teknologi pendidikan berusaha menunjukkan keuntungan dari teknologi belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sudah mulai disadari pemanfaatannya. Disamping itu, kemajuan di masa depan dalam meningkatkan pengajaran dan pembelajaran melalui teknologi dapat diwujudkan melalui *design based research* sebagai model alternatif untuk penyelidikan di bidang teknologi pendidikan. *Design based research* memerlukan kolaborasi jangka panjang yang intensif dengan melibatkan peneliti dan praktisi. *Design based research* mengintegrasikan pengembangan solusi untuk masalah praktis dalam lingkungan belajar dengan mengidentifikasi prinsip-prinsip desain itu sendiri.

Langkah-langkah penelitian *Design based research* menurut Reeves (dalam Herrington, McKenney, et al, 2007) sebagai berikut:

1. *Analysis of practical problems by researchers and practitioners in collaboration* (Analisis masalah praktis oleh para peneliti dan praktisi secara kolaboratif)

Banyak penelitian dimulai dengan pengenalan bidang studi dan deskripsi tentang studi apa yang akan dilakukan. Namun, untuk penelitian *design based research* pendidikan, identifikasi dan eksplorasi masalah pendidikan yang signifikan merupakan langkah pertama yang penting. Masalah ini yang menciptakan tujuan penelitian. Hal ini juga yang akan membentuk fokus dari seluruh studi. Banyak penelitian pendidikan dimulai dengan memikirkan solusi seperti teknologi berbasis intervensi, sebuah game pendidikan, atau teknologi berupa alat. Hal tersebut dipikirkan sebelum mempertimbangkan masalah pendidikan yang akan dipecahkan. Masalah kemudian muncul ketika solusi diturunkan menjadi proyek yang menarik dibandingkan daripada upaya tulus untuk memecahkan masalah pendidikan. Sebaliknya, pernyataan dari masalah dalam *design based research* harus mengidentifikasi masalah atau potensi,

menjelajahi sejarah atau latar belakang, dan memberikan argumen yang meyakinkan dan persuasif bahwa masalah tersebut signifikan dan layak untuk diteliti. Ini termasuk mengartikulasikan kedua relevansi baik dari segi praktis maupun ilmiah penelitian.

Aspek yang sangat menantang dari proses definisi masalah adalah sejauh mana hal tersebut dilakukan dalam kerja sama dengan kelompok praktisi. *Design based research* banyak memerlukan masukan dari praktisi dan peneliti yang bekerja dan menyelidiki di bidang masalah yang berkaitan. Untuk itu, kerja sama kolaboratif sangat diperlukan antara peneliti dan praktisi dalam *design based research*.

Sebuah tinjauan literatur dalam *design based research* tidak hanya memiliki fungsi biasa terkait dengan *review*, identifikasi, lokasi, dan analisis dokumen yang berhubungan dengan masalah penelitian. Proses tinjauan literatur merupakan hal yang penting dalam *design based research* karena memfasilitasi penciptaan rancangan desain, menginformasikan desain, dan pengembangan intervensi yang akan berusaha untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya.

***2. Development of solutions informed by existing design principles and technological innovations* (Pengembangan solusi oleh prinsip-prinsip desain yang sudah ada dan inovasi teknologi)**

Kerangka teoritis penelitian tercermin dalam literatur yang digunakan untuk menginformasikan suatu penelitian. Pada bagian ini diringkas masalah yang akan diselidiki dan tempat landasan teoritis serta menjelaskan solusi yang akan diajukan.

Meskipun sebagian besar *design based research* didasarkan pada literatur, tentu tidak mungkin bahwa prinsip-prinsip rancangan akan lengkap pada tahap ini, namun rancangan ini bisa ditawarkan sebagai hal yang terus berkembang selama penelitian berlangsung. Setidaknya, pada tahap ini proses yang akan dijalankan harus tergambar jelas.

Solusi yang diusulkan untuk masalah pendidikan didominasi dan dikembangkan dari pertimbangan literatur yang relevan, konsultasi, dan kerja

sama antara peneliti dengan praktisi. Untuk itu, tidak mungkin setiap deskripsi akurat dari intervensi dapat diberikan pada tahap ini. Namun, penting adanya untuk menggambarkan bagaimana proses intervensi akan dikonsepsi dan dikembangkan.

3. *Iterative cycles of testing and refinement of solutions in practice* (Siklus berulang pengujian dan penyempurnaan dari solusi melalui praktik)

Setelah desain intervensi dirancang dan dikembangkan, tahap berikutnya meliputi pelaksanaan *design based research* dan evaluasi dari solusi yang diujikan melalui praktik. Sementara desain penelitian pada *design base research* fokus pada obyek dan proses dalam konteks tertentu yang spesifik. Suatu penelitian tentunya mencakup rincian metodologi pelaksanaan dan evaluasi dari solusi yang diajukan karena sebagian besar merupakan pengumpulan data dan analisis tahap penelitian. Penelitian juga harus mencakup segala kemungkinan dan modifikasi signifikan yang diperlukan dalam pengumpulan data serta analisis tahap yang sedang berlangsung.

Sifat berulang pada *design based reseacrh*, artinya satu kali implementasi tidak cukup untuk mengumpulkan bukti tentang keberhasilan intervensi dan pengaruhnya pada situasi masalah. Sebuah studi *design based research* akan memiliki dua atau lebih siklus, dimana setelah implementasi dan evaluasi tiap siklus menimbulkan perubahan yang dibuat untuk lebih meningkatkan kualitas desain dan untuk mengatasi masalah penelitian.

Dalam *design based research* deskripsi partisipan dan metode seleksi memberikan informasi penting bagi peneliti tentang potensi bias dalam studi yang diusulkan. Pada penggunaan metode kuantitatif, random sampling sering diperlukan untuk memastikan representasi dari populasi yang lebih besar. Dalam studi kualitatif, pilihan partisipan selalu berhubungan dengan tujuan dan biasanya individu yang mencerminkan karakteristik atau dipengaruhi oleh isu-isu yang sedang dipertimbangkan oleh peneliti. Karena sifat dari *design based research*, maka partisipan dalam studi penelitian ini merupakan pusat dari penelitian. Sering kali, partisipan dari penelitian *design based research* adalah mahasiswa, praktisi,

guru, siswa, orang tua siswa, tenaga pendukung, atau orang lain yang terlibat dalam komunitas pendidikan yang merupakan fokus dari konteks yang diteliti. Deskripsi proses penelitian mengidentifikasi kualifikasi yang perlu diakui dalam menafsirkan temuan.

Metode pengumpulan data pada *design based research* dapat melibatkan pengumpulan data kualitatif maupun kuantitatif. Data tersebut mungkin dikumpulkan dalam siklus beberapa minggu, semester, atau bahkan sampai bertahun-tahun. Jenis data yang dikumpulkan cenderung bervariasi pada setiap fase. Misalnya, data-data pemahaman kontekstual cenderung lebih ditekankan dalam tahap awal penelitian, sedangkan data karakteristik desain rancangan atau reaksi pengguna lebih mungkin untuk dikumpulkan setelahnya. Mengingat tujuan penelitian *design based research* yang bersifat pragmatis, maka jarang untuk menentukan batas minimum pada kegiatan pengumpulan data. Sebaliknya, keputusan desain penelitian cenderung dipengaruhi tujuan untuk memenuhi kriteria triangulasi.

Meskipun, tidak mungkin untuk menggambarkan bentuk dari siklus kedua dan selanjutnya dari intervensi, karena *design based research* benar-benar tergantung pada temuan di siklus pertama, hal ini berguna untuk menggambarkan proses yang akan dilakukan selanjutnya. Siklus pengumpulan data dan analisis tidak dapat dijelaskan secara detail dalam perencanaan, tetapi proses pengumpulan data, analisis, perbaikan lebih lanjut, dan pelaksanaan dari intervensi harus dijelaskan sebagai suatu metode pada penelitian *design based research*.

4. Reflection to produce “design principles” and enhance solution implementation (Refleksi untuk menghasilkan “prinsip-prinsip desain” dan meningkatkan pelaksanaan solusi)

Design based research menunjukkan output baik dalam bentuk pengetahuan maupun produk. Hal yang berbeda dari *design based research* dari pendekatan penelitian yang lain adalah mengambil bentuk desain prinsip, yakni heuristik berbasis bukti yang dapat menginformasikan keputusan pengembangan

dan implementasi dimasa yang akan datang. Prinsip-prinsip desain mengandung pengetahuan substantif, prosedural, komprehensif, dan akurat sebagai penggambaran prosedur, hasil, dan konteks, sehingga pembaca dapat menentukan pengetahuan yang mungkin relevan dan spesifik dengan kebutuhannya. Dengan kata lain, generalisasi dari temuan *design based research* agak terbatas.

Sebagai bagian dari desain, tujuan penelitian *design based research* tentunya dominan dalam pengembangan teknologi pendidikan dan harus memecahkan permasalahan dalam mengajar atau belajar. Untuk itu, pada *design based research*, produk dari desain dipandang sebagai output utama.

Kita memahami bahwa *design based research* secara inheren merupakan eksplorasi dan spekulasi. Pada saat yang sama, *design based research* menempatkan keprihatinan dan masalah dari praktisi di garis depan penelitian dan pengembangan proses. Berbagai teknologi pendidikan sering diprediksi memiliki potensi untuk merevolusi kegiatan belajar mengajar, tetapi hampir semua telah gagal. Beberapa menyalahkan kurangnya dampak pada guru atau sekolah. Namun, *design based research* berusaha untuk menemukan kesalahan tersebut dan memahami bahwa semua orang yang terlibat dalam proyek, baik peneliti maupun praktisi harus banyak belajar satu sama lain.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Pamarican yaitu Karyoso M.Pd, yang berperan sebagai pengamat atau observer desain media pembelajaran musik digital. Pemilihan guru seni budaya sebagai partisipan merupakan cara peneliti untuk mengefisienkan waktu, tenaga dan sumber informasi, sehingga apa yang diperlukan oleh peneliti dapat terpenuhi. Untuk memperoleh seluruh gambaran dari semua proses kegiatan peneliti melakukan pendokumentasian melalui video, foto, media, serta alat.

3.2. 2. Tempat Penelitian

Penelitian media pembelajaran multimedia interaktif ini akan dilakukan SMA Negeri 1 Pamarican, terletak di Jl Pamarican No.44, Desa Neglasari Kec. Pamarican, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat ,kode Pos 46382, Indonesia. Alasan memilih fokus penelitian di SMA Negeri 1 Pamarican karena di sekolah tersebut terdapat materi musik tradisional nusantara yang diajarkan dalam pembelajaran seni budaya. Hasil wawancara langsung dengan guru seni budaya Bapak Karyoso, M.Pd. (2018, Maret 14) mengatakan penelitian yang akan dilaksanakan sejalan dengan materi yang pernah diajarkan oleh guru yang bersangkutan yakni materi musik tradisional nusantara melalui musik digital.

SMA Negeri 1 Pamarican merupakan salah satu sekolah formal negeri di Kabupaten Ciamis. Sekolah yang berdiri pada tanggal 05-06-1986 ini beralamatkan Jl Pamarican No.44, Desa Neglasari Kec. Pamarican, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat , kode Pos 46382, Indonesia. Lokasi pada peta dapat terlihat seperti gambar di bawah ini

SMA Negeri 1 Pamarican

[Situs web](#)[Petunjuk](#)[Simpan](#)

Sekolah menengah atas di Indonesia

Alamat: JL. Pamarican Desa Neglasari, No. 44, Pamarican, Neglasari, Ciamis, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat 46382

Provinsi: Jawa Barat

Telepon: (0265) 7549161

[Sarankan edit](#) · [Pemilik bisnis ini?](#)



Gambar 3. 2
Peta Lokasi SMA Negeri 1 Pamarican
<https://sman1pamarican.sch.id/lokasi/>



Foto 3. 1

Bangunan SMA Negeri 1 Pamarican

Sumber: <https://www.google.co.id/search?dcr=0&biw=1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&btnG=Search&q=sma+N+2+ciamis#imgrc=LAfEDzKOaDGztM>
:

3. 3. Populasi dan Sampel Penelitian

3. 3. 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Arikunto, (2002, hlm.115). Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Hal ini didasarkan sesuai dengan kurikulum materi musik tradisional yang diajarkan pada kelas XI. Populasi yang ada di SMA Negeri 1 Pamarican terdiri dari 6 kelas. Untuk lebih jelasnya di bawah ini merupakan tabel jumlah populasi di SMA Negeri 1 Pamarican:

Tabel 3.1. Populasi kelas XI SMA Negeri 1 Pamarican

| XI. IPA.1 | XI. IPA 2 | XI. IPA 3 | XI. IPS 1 | XI. IPS 2 | XI. IPS 3 |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 23 orang | 25 orang | 23 orang | 27 orang | 27 orang | 28 orang |

3. 3. 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Arikunto (2002, hlm.117). Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI IPA

1 SMA Negeri 1 Pamarican. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya, serta hasil observasi yang telah dilakukan, karena program penelitian yang akan dilaksanakan sejalan dengan materi yang sudah dipelajari pada semester sebelumnya yakni materi musik daerah setempat. Adapun sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Jenis Rombel : Kelas Utama
Nama Rombel : XI IPA 1
Semester : Ganjil
Wali Kelas : HAMIDIN

| NOMOR | | NAMA SISWA | L/P | Kelas |
|-------|------------------------|---------------------------------|-----|----------|
| URUT | NISN / NIS | | | |
| 1 | 0010684217 / 16170032 | Ade Kurnia Nugraha | L | XI IPA 1 |
| 2 | 0006369401 / 1617136 | Ade Setiawan | L | XI IPA 1 |
| 3 | 0014012430 / 1617135 | Aditya Nurdin Firdaus | L | XI IPA 1 |
| 4 | 0017976886 / | Ai Zakiah Fitria | P | XI IPA 1 |
| 5 | 0003706052 / 16170086 | Alfina Nuraeni | P | XI IPA 1 |
| 6 | 0014014943 / 16170090 | Aliyah Nurjanah | P | XI IPA 1 |
| 7 | 0019265626 / 16170010 | Dede Wahyudi | L | XI IPA 1 |
| 8 | 0001582136 / 16170012 | Diah Lutfi Hoerunnisa | P | XI IPA 1 |
| 9 | 0000128822 / 16170038 | Erlin Setiawati | P | XI IPA 1 |
| 10 | 0009680510 / 1617107 | ERVAN LUTFI ALIBIA | L | XI IPA 1 |
| 11 | 0017054685 / 1617157 | Giavially Citra Sukma Rengganis | P | XI IPA 1 |
| 12 | 0010683997 / 16170014 | Istinganah | P | XI IPA 1 |
| 13 | 0014012336 / 1617114 | Jelky Fajar Gantina | L | XI IPA 1 |
| 14 | 0001581829 / 16170076 | Lia Nurlia | P | XI IPA 1 |
| 15 | 0006136752 / 1617116 | Mita Widiyasari | P | XI IPA 1 |
| 16 | 0010684222 / 16170057 | Nisa Ulpadilah | P | XI IPA 1 |
| 17 | 0008316713 / 16170062 | Nunu Nursamsi | L | XI IPA 1 |
| 18 | 0001582138 / 16170091 | Reka Nurhayati | P | XI IPA 1 |
| 19 | 9997801164 / 161700562 | Reski | L | XI IPA 1 |
| 20 | 0003705843 / 16170083 | Reza Jatnika | L | XI IPA 1 |
| 21 | 0006144437 / 11617002 | Ririn Risyani | P | XI IPA 1 |

| | | | | |
|----|-----------------------|-----------------|---|----------|
| 22 | 0012357577 / 16170050 | Yuliasih | P | XI IPA 1 |
| 23 | 0001582144 / 16170092 | Yuyun Yuningsih | P | XI IPA 1 |

3. 4. Instrumen Penelitian

Untuk mengukur suatu variabel diperlukan alat ukur yang biasa disebut instrumen. Djaali (2000: 9) dalam Matondang (2009, hlm.87) menyatakan bahwa “secara umum yang dimaksud dengan instrumen adalah suatu alat yang karena memenuhi persyaratan akademis maka dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, kuisioner, dan wawancara.

Tabel 3.3. Variabel dan Indikator Media Pembelajaran *Laras Salendro*

| No. | Tahapan | Indikator | |
|-----|--|--|--|
| | | Aspek Kognitif | Aspek Psikomotor |
| 1. | Media interaktif <i>soundbank</i> gamelan pelog salendro | Siswa mengetahui cara mengoperasikan multimedia interaktif | Siswa mampu mengoperasikan multimedia interaktif <i>soundbank</i> gamelan pelog salendro |
| 2. | <i>Laras Salendro</i> | Siswa mengetahui laras salendro satu gemyang | Siswa mampu menyebutkan atau mensolmisasikan laras salendro satu gemyang turun satu gemyang naik |
| 3. | <i>Laras Salendro</i> | Siswa mengetahui interval <i>laras</i> salendro | Siswa mampu membaca laras salendro dengan jarak prime, second, ters, kwart, quin |
| 4. | <i>Laras Salendro</i> | Siswa mengetahui interval <i>laras</i> salendro | Siswa mampu membaca laras salendro dengan cara diacak |

| | | | |
|----|-----------------------|---|---|
| 5. | <i>Laras Salendro</i> | Siswa mengetahui melodi <i>laras salendro</i> | Siswa mampu membaca lagu kaulinan barudak oray orayan dan niron tantara |
|----|-----------------------|---|---|

3.4.1 Observasi

Observasi merupakan pengamatan sistematis dan terencana yang bertujuan untuk perolehan data yang dikontrol validitas dan reabilitasnya. Alwasilah (2012, hlm.165). Lebih lanjut Alwasilah (2012, 110) mengatakan bahwa “teknik observasi memungkinkan peneliti menarik inferensi (kesimpulan) ihwal makna dan sudut pandang responden, kejadian, peristiwa atau proses yang diamati”. Pengamatan yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyusun pedoman observasi seperti observasi awal, pedoman observasi penilaian kognitif, pedoman observasi penilaian afektif, dan pedoman observasi penilaian psikomotor.

3.4.1.1 Observasi awal

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan observasi awal, dalam arti melihat langsung lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian, yaitu SMA Negeri I PAMARICAN, serta mengamati langsung proses pembelajaran seni budaya di kelas XI. Kemudian peneliti memilih masalah yang signifikan untuk diteliti kemudian merumuskan masalah dan mengidentifikasi masalah tersebut menjadi beberapa pertanyaan secara garis besar.

Langkah selanjutnya adalah penyusunan proposal untuk persiapan sidang proposal. Di dalamnya juga meliputi kegiatan bimbingan serta perbaikan atau revisi setelah hasil kelulusan siding proposal. Persiapan lain yang dilakukan sebelum terjun ke lapangan adalah menyelesaikan administrasi, berupa: 1). SK pengangkatan Pembimbing, 2). Surat izin permohonan penelitian rektor UPI. Selanjutnya menyusun program, konsep dan desain yang akan digunakan dalam penelitian kemudian menyusun instrumen penilaian, dilakukan guna memperoleh data yang diperlukan selama pelaksanaan penelitian. Langkah selanjutnya adalah menyusun sistem penilaian yang dilaksanakan selama dan setelah kegiatan

pembelajaran, yang mencakup aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Seluruh jadwal kegiatan sudah terlampir dalam lampiran dan berikut merupakan kisi-kisi pedoman observasi yang disusun pada tabel 3.2-3.5 di bawah ini:

Tabel 3.4. Pedoman observasi

| Jenis Observasi | Lama Observasi | Hal-hal yang dilakukan dalam observasi |
|-----------------|----------------|---|
| Observasi Awal | 1 x pertemuan | Melakukan pre test meliputi: <ul style="list-style-type: none"> - Teori Dasar Serat Kanayagan - Nilai dan bentuk not - Pra oprasional software multimedia interaktif - Pengoprasian Software multimedia interaktif |
| Observasi Inti | 3 x pertemuan | Melakukan siklus berdasarkan sintak pembelajaran (RPP) |

Tabel 3.5. Pedoman penilaian kognitif

| No. | Aspek yang diamati | Baik | Cukup | Kurang |
|-----|---|------|-------|--------|
| 1. | Siswa mengetahui cara mengoprasikan multimedia interaktif | | | |
| 2. | Siswa mengetahui laras salendro satu gemyang | | | |
| 3. | Siswa mengetahui interval <i>laras</i> salendro | | | |
| 4. | Siswa mengetahui interval <i>laras</i> salendro | | | |
| 5. | Siswa mengetahui melodi <i>laras</i> salendro | | | |

Tabel 3. 6. Pedoman penilaian psikomotor

| Aspek yang diamati | Sangat Baik | Baik | Cukup | Kurang |
|--|-------------|------|-------|--------|
| Siswa mampu mengoperasikan multimedia interaktif <i>soundbank</i> gamelan pelog salendro | | | | |
| Siswa mampu menyebutkan atau mensolmisasikan laras salendro satu gemyang turun satu gemyang naik | | | | |
| Siswa mampu membaca laras salendro dengan jarak prime, second, ters, kuart, quin | | | | |
| Siswa mampu membaca laras salendro dengan cara diacak | | | | |

3. 4. 2. Kuisisioner

Instrumen yang terdapat pada bentuk kuisisioner, yakni dengan menyusun beberapa pertanyaan pada lembar penilaian apresiasi siswa sebagai berikut:

Tabel 3.7. Penilaian multimedia interaktif

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban |
|-----|--|---|
| 1. | Bagaimana kesan anda tentang penggunaan musik multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran musik tradisional? Mengapa memilih jawaban tersebut? | a. Menarik/Menyenangkan b. Membosankan c. Biasa saja Alasan: |
| 2. | Bagaimana kualitas setiap jenis genre musik multimedia interaktif yang | a. Menarik/Menyenangkan b. Membosankan |

| | | |
|----|---|---|
| | anda dengar untuk pembelajaran serat kanayagan? Mengapa memilih jawaban tersebut? | c. Biasa saja Alasan: |
| 3. | Bagaimana kualitas sound multimedia interaktif yang anda dengar? Mengapa memilih jawaban tersebut? | a. Sangat Baik (enak didengar) b. Baik (lumayan enak didengar) c. Kurang (tidak enak didengar) Alasan: |
| 4. | Bagaimana pendapat anda tentang materi laras salendro yang dipelajari? Mengapa memilih jawaban tersebut? | a. Mudah b. Sulit c. Biasa saja Alasan: |
| 5. | Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran <i>laras</i> salendro menggunakan multimedia interaktif? Mengapa memilih jawaban tersebut? | a. Menarik/Menyenangkan b. Semangat c. Biasa saja |

| | | |
|--|--|---------------------------|
| | | Alasan: |
|--|--|---------------------------|

3. 4. 3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian. Alwasilah (2012, hlm.146). Instrumen yang digunakan saat wawancara berisi berbagai pertanyaan. Menyusun pertanyaan tersebut terdapat pedoman wawancara untuk memperoleh data yang diinginkan peneliti. Pedoman wawancara memuat pertanyaan tentang teori dan perangkat multimedia interaktif, karawitan, teori dan perangkat *software* musik. Pada tabel 3.8 di bawah ini merupakan draft pedoman wawancara yang telah disusun.

Tabel 3.8
Kisi-kisi pedoman wawancara untuk ahli

| Identitas nara sumber/responden |
|---|
| Nama |
| Usia |
| Pekerjaan |
| Pendidikan |
| Bidang Keahlian |
| Alamat |
| Pedoman wawancara untuk ahli |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi, fungsi, dan jenis multimedia interaktif 2. Definisi dan perangkat <i>software</i> musikl 3. Definisi <i>laras</i> salendro 4. Teori serat kanayagan untuk siswa SMA |

Tabel 3.9
Kisi-kisi pedoman wawancara untuk partisipan

| Identitas nara sumber/responden |
|---|
| Nama |
| Usia |
| Pekerjaan |
| Pendidikan |
| Bidang Keahlian |
| Alamat |
| Pedoman wawancara untuk partisipan |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran Serat Kanayagan di kelas 2. Minat siswa terhadap pembelajaran musik tradisional <i>laras</i> salendro 3. Media pembelajaran yang digunakan 4. Materi pembelajaran <i>laras</i> salendro 5. Faktor-faktor penghambat |

3. 5. Metode dan Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini akan menggunakan rancangan penelitian *Design Based research* (DBR). Latar belakang penggunaan metode tersebut karena dalam penelitian ini peneliti mengkonsep dan mengembangkan suatu desain media pembelajaran yang sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Seperti yang diutarakan oleh Brown dalam Baumgartner, dkk (2003, hlm.1) bahwa “Metode *design based research* adalah sebuah paradigma yang muncul untuk mempelajari pembelajaran dalam konteks melalui Desain dan pembelajaran sistematis strategi instruksional dan Alat”. Lebih lanjut Baumgartner, dkk (2003, hlm.1) menambahkan bahwa “penelitian berbasis desain dapat membantu menciptakan dan memperluas pengetahuan tentang pengembangan, pemberlakuan, dan inovasi yang berkelanjutan lingkungan belajar”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian DBR didasarkan pada pemecahan masalah yang terjadi dalam praktik pendidikan. Hal ini sejalan dengan apa yang terjadi di lapangan dimana pada pembelajaran musik tradisi

laras salendro di SMA Negeri I Pamarican hanya sebatas mengajarkan aspek kognitifnya saja namun guru tidak berupaya memberikan pemahaman nilai-nilai dalam setiap serat kanayagan pada siswanya.

Mathew dkk (2014, hlm.319) mengatakan bahwa “Proses perancangan dan proses DBR terdiri dari 6 fase berulang dimana desainer: memfokuskan masalah, mengerti masalahnya, tentukan tujuan, bayangkan garis besar solusi, bangun solusinya, dan ujilah solusinya”. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada bagan berikut:

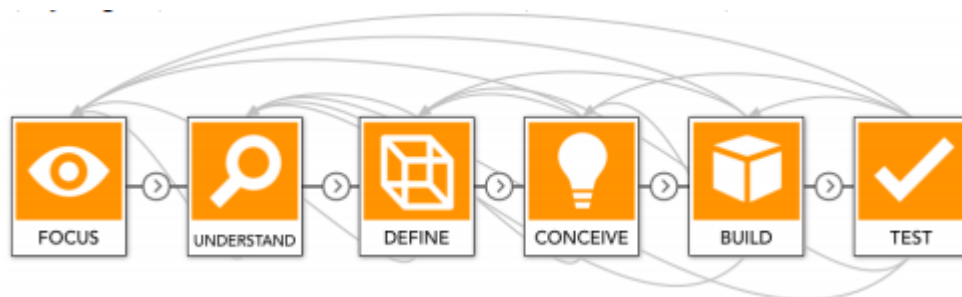


Diagram 3. 2
Proses Metode Penelitian DBR
(Sumber: ICLS2014-*Proceedings-Title-Voll. Mathew 2014, hlm 10*)

Dari rancangan *Design Based research* (DBR) yang ada, maka dihasilkan desain penelitian sebagai berikut:



Diagram 3.3
Design penelitian DBR

Berdasarkan desain penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap desain pada bagan di atas dilakukan secara berulang. Apabila salah satu desain belum berhasil dilakukan, maka tidak dibenarkan melanjutkan pada desain selanjutnya. Hal ini berlaku pada desain media pembelajaran *laras* salendro yang akan dirancang. Tahapan penelitian DBR pada penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

3. 5. 1. Identifikasi dan Analisis Masalah

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran musik tradisional *laras* salendro di SMA Negeri 1 Pamarican adalah tidak adanya upaya guru dalam mengimplementasikan musik tradisi dalam kegiatan praktik musik yaitu *laras* salendro. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama kondisi yang terjadi di lapangan adalah kompetensi guru yang bukan berasal dari pendidikan seni musik. Kedua, karena proses pembelajaran yang dipentingkan hanya aspek kognitifnya saja maka yang terjadi adalah minat siswa pada pembelajaran musik tradisional *glaras* salendro melalui multimedia interaktif.

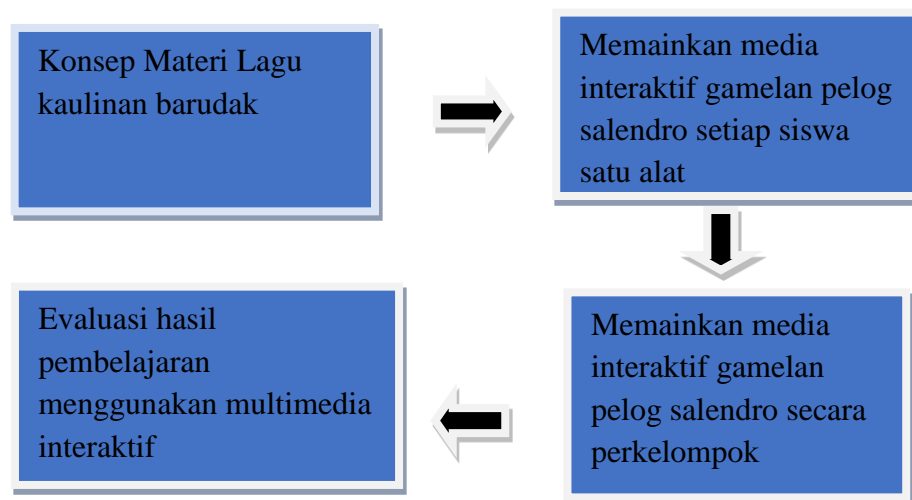
akibatnya siswa tidak mampu mengimplementasikan pengetahuan serat *kanayagan laras* salendro kedalam kegiatan praktek. Ketiga karena guru tidak menguasai alat tradisi juga media musik berbasis IT.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas muncul ide untuk memberikan solusi pada pembelajaran musik tradisional *laras* salendro dengan menggunakan multimedia interaktif *soundbank* gamelan pelog salendro. Alasan peneliti menggunakan multimedia interaktif *soundbank* gamelan pelog salendro sebagai media pembelajarannya adalah memberikan pemahaman tentang praktik musik tradisional dengan materi *laras* salendro secara efisien dan menyenangkan. Penggunaan multimedia interaktif *soundbank* gamelan pelog salendro ini cocok digunakan pada siswa SMA yang secara psikologis menyukai hal-hal yang baru yang berhubungan dengan teknologi IT atau komputer sesuai dengan jaman sekarang, sangat mereka senangi, sehingga peneliti ingin memanfaatkan kesukaan mereka pada bidang musik lalu mendesainnya dalam multimedia interaktif

gamelan pelog salendro, sehingga siswa dapat belajar melalui multimedia interaktif..

3. 5. 2. Perancangan program

Pada tahapan ini merupakan tahapan perancangan dan program yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran *laras* salendro berbasis media interaktif gamelan pelog salendro. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirancang program dengan cara a). Menentukan konsep (aransmen, jenis musik) oleh peneliti; b). memainkan *laras* salendro menggunakan *SoundBank* berbasis media interaktif Gamelan pelog salendro c). mengimplementasikan media interaktif pada pembelajaran *laras* salendro; d). Mengukur efektifitas *soundbank* berbasis media interkatif dalam pembelajaran *laras* salendro. Rancangan desain pembelajaran *laras* salendro berbasis media interaktif gamelan pelog salendro dapat dilihat pada Gambar 3.1 sebagai berikut:



(Diagram 3. 4 Desain Media Interaktif Pada Pembelajaran *Laras* Salendro)

3. 5. 3. Validasi Multimedia Interaktif *Soundbank* Gamelan Pelog Salendro

Validasi produk pada penelitian ini divalidasi oleh tiga orang ahli dan dilakukan melalui 3x pertemuan pada hari, waktu dan tempat yang berbeda. Tujuan dalam validasi ini adalah untuk menentukan apakah produk yang didesain oleh peneliti sudah layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran atau

belum. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran validasi dalam penelitian ini, berikut akan dipaparkan melalui tabel di bawah ini:

Tabel. 3. 10 Validator dalam Penelitian

| No | Nama | Keterangan | Validasi dalam bidang | Waktu Observasi | Tempat Observasi |
|----|--|--|------------------------|---------------------|---|
| 1 | DR Lili Suparli, S.Sn.,M.Sn. Nip: 196706201997031002 | Dosen ISBI Bandung | Materi Pembelajaran | 10 April 2018 | Kampus ISBI Bandung |
| 2 | Iwan Gunawan, S.Pd, M.Sn Nip:197401012003121001 | Dosen UPI Bandung | Materi Pembelajaran | 17 April 2018 | Kampus UPI Bandung |
| 3 | Arif Supriadi | Staf Bidang Kesenian Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Garut | Media Interaktif | 18 April 2018 | Gedung Keesenian Disparbud Garut |

Tabel 3. 11 (Lembar validasi penelitian)

| No | Pertanyaan Validasi | Sudah | Belum | Komentar |
|----|---|--------|--------|----------|
| | | Sesuai | Sesuai | |
| 1 | Apakah media interaktif gamelan pelog salendro yang di desain efektif dan efisien sebagai media pembelajaran | | | |
| 2 | Bagaimana kualitas media interaktif gamelan pelog salendro yang didesain sudah bagus untuk digunakan sebagai media pembelajaran | | | |
| 3 | Bagaimana maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah) media interaktif yang didesain | | | |
| 4 | Bagaimana usability (mudah digunakan dan sederhana dalam | | | |

| | | | | |
|----|---|--|--|--|
| | pengoperasiannya) media interaktif yang didesain | | | |
| 5 | Bagaimana ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan | | | |
| 6 | Bagaimana kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada) media interaktif yang didesain | | | |
| 7 | Apakah dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program) | | | |
| 8 | Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis) | | | |
| 9 | Bagaimana relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum | | | |
| 10 | Bagaimana cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran | | | |
| 11 | Bagaimana Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran | | | |
| 12 | Bagaimana kesesuaian materi dengan | | | |

| | | | | |
|----|---|--|--|--|
| | tujuan pembelajaran | | | |
| 13 | Bagaimana materi yang didesain sistematis, runut, alur logika jelas | | | |
| 14 | Bagaimana kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan | | | |
| 15 | Bagaimana konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran | | | |

3. 5. 4. Implementasi Multimedia Interaktif *Soundbank Gamelan Pelog*

Salendro Pembelajaran *Laras Salendro*

Pada tahapan ini desain pembelajaran *laras salendro* berbasis media interaktif gamelan pelog salendro yang telah dirancang akan diimplementasikan sesuai tahapan dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Tahap pembelajaran terdiri dari 5 pertemuan, pertemuan 1 merupakan kegiatan *pre-test*. Pertemuan 2 merupakan pembelajaran dengan tangga nada atau *laras salendro* satu gemyang. Pertemuan ketiga merupakan pembelajaran sedang (*medium*). Pertemuan keempat merupakan pembelajaran sulit (*hard*).

Pada setiap awal pembelajaran siswa akan disajikan demonstrasi pertunjukan musik tradisional baik secara konvensional ataupun secara kekinian, guna menstimulus pengetahuan siswa dalam belajar *laras salendro* berbasis multi media interaktif. Dalam setiap pertemuan siswa membaca tangga nada atau *laras salendro* secara berulang-ulang sesuai dengan indikator yang sudah dibuat dengan menggunakan media interaktif *soundbank gamelan pelog salendro*. Pelaksanaan dalam mengimplementasikan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang telah dirancang akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.12
Implementasi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran *Laras Salendro*
Pertemuan 1,2,3

| Pertemuan. | Langkah Pembelajaran | Bentuk Kegiatan | Keterangan |
|------------|---|--|---|
| 1 | Mengapresiasi video pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati dan mengomentari demonstrasi laras salendro yang sudah disajikan. | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menemukan hal yang dapat diamati laras salendro sagemyang naik dan turun |
| 2 | Mengapresiasi demonstrasi guru | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati kembali video demonstrasi gamelan pelog salendro yang sudah disajikan. - Siswa latihan membaca serat kanayagan dengan menggunakan media interaktif gamelan pelog salendro dengan interval prime dan secon yang di campurkan | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menemukan dan menyebutkan nilai not dan tanda istirahat penuh, Posisi not gamelan dengan menggunakan media interaktif , - Memainkan materi tersebut dengan berkelompok. |
| 3 | Mengidentifikasi video demonstrasi gamelan pelog salendro lagu kaulinan barudak | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengapresiasi video demonstrasi gamelan pelog salendro yang sudah disajikan. | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menemukan hal yang dapat diamati, not Da, Mi, Na, Ti, La - Siswa menemukan dan menyebutkan nilai not dan tanda istirahat penuh, 1/2 .serta Posisi not pada keyboard komputer. - Dengan penggunaan |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | - Siswa latihan membaca serat kanayagan laras salendro dengan media interaktif gamelan pelog salendro | media interaktif siswa dapat memahami dan memainkan serat kanayagan yang sudah di desain kedalam media interaktif gamelan pelog salendro |
|--|--|---|--|

3. 6. Teknik Pengumpulan Data

3. 6. 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran gamelan pelog salendro untuk siswa SMA pada subjudul studi kasus untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran gamelan pelog salendro berdasarkan tanggapan guru dan respon siswa dalam menggunakan produk. Observasi pada penelitian ini adalah observasi partisipan, “observasi partisipan merupakan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melibatkan diri peneliti dengan objek penelitian”.

Sugiyono (2010, hlm.311) dalam Respati (2011, hlm. 62) menyatakan: “*In participant observation, the researcher what people do, lisetent to what they say, and participates in their activities*”. Dalam observasi partisipan, peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka. Kegiatan yang dilakukan adalah mengamati kegiatan dan tingkah laku siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Aspek yang diamati berupa sikap, tingkah laku dan keseriusan siswa selama mengikuti pembelajaran.

3. 6. 2. Kuisisioner

Kuisisioner yang digunakan oleh peneliti yaitu kuisisioner setelah siswa mengikuti pembelajaran gamelan pelog salendro menggunakan media interaktif gamelan pelog salendro.

3. 6. 3. Wawancara

Wawancara atau interviu merupakan bentuk komunikasi verbal semacam percakapan dengan tujuan memperoleh informasi. Wawancara atau interviu ialah suatu percakapan, Tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih yang duduk berhadapan secara fisik dan diarahkan pada suatu masalah tertentu. Kartono (1996, hlm. 187) dalam Nurcahyani (2013, hlm.62). Menurut Arikunto (2002, hlm. 97) secara garis besar ada dua pedoman wawancara, yaitu sebagai berikut:

- a. Pedoman wawancara berstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci
- b. Pedoman wawancara tidak berstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besarnya yang akan ditanyakan.

Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan cara mencari informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan terhadap beberapa narasumber ahli dalam bidang yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya Bp.Lili Suparli, M.Sn, selaku dosen ISBI Bandung, Iwan Gunawan, M.Pd, selaku dosen mata kuliah seni musik UPI Bandung, Arif Supriadi Staf Bidang Kesenian Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Garut. Wawancara dilakukan melalui 3x pertemuan pada tempat dan waktu yang berbeda. Wawancara pertama dilakukan pada

Peneliti menganggap bahwa ahli-ahli tersebut cocok untuk dijadikan sebagai narasumber karena mereka ahli dalam bidang pembelajaran, pembelajaran musik, musik digital dan sebagainya yang mendukung pada penelitian ini. Selain itu wawancara juga dilakukan kepada guru mata pelajaran seni budaya SMA Negeri 1 Pamarican yakni Bp. Karyoso S.Pd, M.Pd juga beberapa orang siswa kelas XI IPA 1 untuk memperoleh informasi tentang keadaan sebelumnya pembelajaran musik tradisional nusantara sebelum menggunakan musik digital, juga siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pamarican untuk memperoleh informasi tentang keadaan kelas. Untuk mengetahui lebih jelasnya mengenai narasumber yang menjadi objek wawancara, akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 13 Narasumber yang diwawancara

| No | Nama | Keterangan | Wawancara dalam bidang | Waktu Observasi | Tempat Observasi |
|----|--|--|------------------------|--------------------------|----------------------------------|
| 1 | DR Lili Suparli, S.Sn.,M.Sn Nip: 196706201997031002 | Dosen ISBI Bandung | Materi Pembelajaran | 12 Maret 2018 | Kampus ISBI Bandung |
| 2 | Iwan Gunawan, S.Pd, M.Sn Nip:197401012003121001 | Dosen UPI Bandung | Materi Pembelajaran | 13 Maret 2018 | Kampus UPI Bandung |
| 3 | Arif Supriadi | Staf Bidang Kesenian Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Garut | Musik Digital | 18 April 2018 | Gedung Keesenian Disparbud Garut |
| 4 | Karyoso, M.Pd NIP.196508061989021003 | Guru Seni Budaya SMA Negeri 1 Pamarican | Pembelajaran di kelas | 13 Maret 2018 | SMA Negeri 1 Pamarican |
| 5 | Siswa-siswa kelas XI IPA 1 | Sampel | Pembelajaran di kelas | Pelaksanaan Implementasi | SMA Negeri 1 Pamarican |

3. 6. 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu sumber data yang berupa dokumen tertulis mengenai dokumen yang akan dikaji . Selain itu juga, dokumentasi juga dapat berupa foto-foto kegiatan yang diambil selama penelitian berlangsung. Menurut Sukmadinata (2012) dalam Subandi 2017 (2017, hlm.26) menjelaskan bahwa studi dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik itu dokumen tertulis, gambar maupun dokumen elektronik.

Pada penelitian ini Peneliti menggunakan dokumentasi foto-foto dan video yang mendeskripsikan tentang proses pembelajaran notasi balok menggunakan musik digital di SMA Negeri 1 Pamarican. Dokumentasi tersebut baik dalam bentuk arsip, foto, maupun video rekaman. Dokumentasi ini dijadikan sebagai salah satu sumber dalam mengamati penggunaan musik digital dalam pembelajaran notasi balok di SMA Negeri 1 Pamarican.

3. 7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data disebut juga teknik pengolahan data. Analisis data sangat penting dalam mengolah data yang sudah terkumpul untuk diperoleh arti dan makna yang berguna dalam pemecahan masalah (problem solving). Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2014, hlm. 244) dalam Sari (2015, hlm. 44-45) bahwa:

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, pencatatan lapangan, kategori menjabarkan ke dalam unit unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan maupun kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif selanjutnya data yang diperoleh akan disusun secara sistematis dengan mengolah data tersebut, memilih mana yang penting dipelajari, serta membuat kesimpulan.

3. 7. 1. Analisis Data Observasi

Data hasil observasi yang dianalisis adalah data pada lembar penilaian kognitif dan psikomotor siswa. Lembar observasi siswa berupa item aspek pengamatan dengan empat skala penilaian yakni Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang,. Untuk mengolah data hasil observasi aktivitas siswa dilakukan dengan menghitung persentase (P) antara lain adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{Q}{R} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor aktivitas

Q = Rataan skor kolektif yang diperoleh pada suatu aktivitas

R = Skor maksimum dari suatu aspek aktivitas.

Untuk mengetahui kategori aktivitas siswa, dilakukan pengklasifikasian berdasarkan kriteria yang disajikan pada tabel 3.17 berikut.

Tabel 3.14 (Kriteria skor aktivitas)

| No | Kategori Nilai | Kriteria | Rentan Nilai |
|----|----------------|-----------------------|--------------|
| 1 | A | Sangat Baik | 90 |
| 2 | A- | Mendekati Sangat Baik | 87 |
| 3 | B | Baik | 84 |
| 4 | B- | Mendekati Baik | 81 |
| 5 | C | Cukup | 78 |
| 6 | D | Kurang | 75 |

Pengolahan data dengan menggunakan rumus persentase di atas sebagai pendukung data kualitatif. Hasil dari persentase akan diuraikan kembali dan dianalisis dengan mendeskripsikan persentase yang didapatkan dari pengumpulan data pada lembar penilaian kognitif dan psikomotor siswa.

3.7. 2. Analisis Data Kuisisioner

Teknik analisis data untuk kuisisioner dilakukan dalam beberapa langkah. Langkah pertama adalah dengan cara mengelompokkan jawaban responden. Pengelompokkan jawaban responden yakni dengan menghitung jawaban per *item* berupa jawaban “Menarik”, “membosankan” dan “biasa saja”. Masing-masing jawaban per *item* tersebut dihitung sesuai dengan jumlah hasil jawaban.

Dengan demikian seluruh jawaban akan dijumlahkan sesuai dengan data yang didapat dari responden. Setelah hasil jawaban semua *item* telah dihitung dan dikategorikan, lalu dilanjutkan dengan menghitung persentase ketercapaian disetiap masing-masing *item*. Untuk itu cara menghitung persentase ketercapaian disetiap *item* adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase ketercapaian} = \frac{\text{jumlah pencapaian hasil jawaban responden per item}}{\text{jumlah keseluruhan responden}} \times 100$$

Setelah hasil persentase ketercapaian telah diperoleh, lalu menghitung jumlah rata-rata persentase dari ketercapaian yang didapat. Agar diketahui jumlah rata-rata persentase ketercapaian tersebut, dihitung sebagai berikut.

$$\text{Jumlah rata – rata persentase ketercapaian} = \frac{\text{jumlah persentase ketercapaian}}{\text{jumlah keseluruhan item}}$$

3.7. 3. Analisis Data Wawancara dan Dokumentasi

Data yang didapat melalui wawancara dan dokumentasi terlepas dari hitungan. Namun, dilakukan dengan mengumpulkan semua yang didapat terlebih dahulu, kemudian mengelompokkan sesuai dengan jenis dan kategorisasinya. Data yang terkumpul dan dikelompokkan dimaknai berdasarkan pengamatan yang dilakukan. Setelah data dimaknai berdasarkan kategori dan jenisnya, lalu diinterpretasikan kedalam bahasa Indonesia yang baku. Selanjutnya digunakan sesuai dengan kebutuhan pada penyusunan laporan dengan teknik deskriptif analisis, yaitu dengan cara mendeskripsikan keterangan-keterangan atau data-data yang telah terkumpul.